Мысль

(Архи-психик)

Ссылка на оригинальный пост разработчика Godbound.

В то время как в мире есть много экстрасенсов разных мастей, Обожествлённый Мысли действует на совершенно ином уровне, намного выше подобных умственных способностей, не так как обычные экстрасенсы взаимодействуют с мыслями смертных. В то время как некоторые умственные способности приходят к ним легче, чем другие, они могут направить свои непостижимые умы к подражанию любой из уловок своих младших братьев: телепатии, телепортации, телекинеза, предвидения и других искусств, традиционно приписываемых экстрасенсам.

Некоторые дары дают предвидение: эта информация касается только наиболее вероятных результатов и может быть изменена различными событиями или посторонним вмешательством. Другие формы предвидения или телепатии могут иногда требовать информацию, которую ГМ еще не подготовил, или это не соответствует интересам игрока. В таких случаях Ведущий даст игроку понять, что его сила не может быть извлечена из его целей или же попросту Обожествлённый не находит каких-либо интересующих его мыслей.
Психические силы, как правило, невидимы и незаметны даже для цели без каких-либо особых чувств, но любая цель, которая получает урон от силы или делает успешный спасбросок, немедленно идентифицирует силу и ее создателя.

Обожествлённые со словом Мысли повышают свою мудрость до 16, или до 18, если она уже была равна 16. У них есть непреодолимый иммунитет к любому эффекту, который читает или влияет на их разум, и он может осознавать любое использование психической силы поблизости, как если бы оно было видимым и слышимым.

Малые дары:

Цитадель Разума *(Постоянная)*

Обожествлённый рефлексивно избегает опасности путем предвидения, микро-телепортации или телекинетических толчков. Их базовый AC равен 3, однако Щиты или Доспехи не несут какой-либо пользы. Кроме того, улучшаются их врожденные умственные способности - теперь они могут давать ложную информацию или ложные впечатления об успехе при любой

попытке повлиять или прочесть их мысли. Игрок автоматически понимает, что нападавший на его разум ожидает найти, выведать, или пытается произвести эмоциональное впечатление в мыслях Обожествлённого.

Ходящий Меж Пространствами *(На Ходу)*

Вместо обычного передвижения Обожествлённый может телепортироваться в любое физически доступное место в пределах 30 футов. В качестве основного действия он может телепортироваться в любое место в пределах мили, при условии, что он физически был там ранее или есть какой-то физический путь к этому месту. Если Обожествлённый прилагает усилие до конца сцены, он могут взять с собой до дюжины союзников в радиусе 30 футов от него, когда используется этот дар, или до одной тонны за уровень персонажа инертного, не носимого никем вещества. Этот Дар нельзя использовать, чтобы перемещаться более десяти миль в час.

Внутреннее Око *(Действие)*

Обожествлённый получает полный телепатический доступ к мыслям и воспоминаниям видимой им цели. Он также может продолжать использовать основное действие в каждом последующем раунде, что бы продолжить воспринимать то, что воспринимает цель, знать ее мысли и получать согласованные, зависящие от контекста ответы из своей памяти на любые вопросы, на которые цель способна ответить. Если вопрос не имеет отношения к интересам Обожествлённого, и Ведущий не подготовил никаких подробностей, чтобы ответить на него, Игрок просто узнает, что ответ не имеет значения.
Меньшие враги не могут противостоять этой силе или обнаружить ее присутствие, однако достойные противники могут совершить спасбросок Духа, чтобы противостоять первоначальному контакту и также могут повторять его каждый последующий раунд. После успешного спасброска цель остается невосприимчивой к этому дару до конца текущей сцены.
Если Обожествлённый прилагает усилие до конца сцены при использовании этого Дара, связь сохраняется до тех пор, пока Обожествлённый не захочет её отбросить. В противном случае она исчезает, как только Игрок перестает тратить на него действие в каждом раунде. Игрок может иметь любое количество активных связей одновременно, но способен концентрировать своё внимание лишь на одной из них.

Предвидение *(Действие)*

Приложите усилие до конца сцены и укажите конкретного видимого человека, событие или место, которое присутствует в текущей сцене. Задайте вопрос о ближайшем будущем, связанном с этим событием, местом или человеком. Например, о том, куда человек пойдет, какие непосредственные последствия может иметь данное событие или когда конкретное событие может произойти в следующем месте. Ведущий даст вам ответ, соответствующий вашим интересам, или укажет, что ни одно из интересующих игроках исходов не произойдёт. Сфера этого предвидения распространяется на промежуток времени, равный одному дню за каждый уровень персонажа. Если усилие прилагается до конца дня, тогда промежуток времени увеличивается до одной недели за уровень персонажа.

Герб Воли *(На Ходу)*

Приложите усилие. Будучи совершенным разумом, Обожествлённый может прилагать столько же силы, сколько бы приложил гигант или дракон на любой видимый объект, поднимая его, манипулируя им или разбивая его в зависимости от ситуации. Пока усилие приложено, Персонаж также может телекинетически летать с удвоенной скоростью от его базового перемещения. При использовании в качестве оружия против сопротивляющегося существа оно считается магическим оружием 1d10, наносящим физический урон. Существа, опущенные до 0 хитов, могут быть либо убиты, либо восстановить 1 кость хитов и быть беспомощно захваченными телекинетической силой до конца сцены.

Психический Скальпель *(Действие)*

Обожествлённый может вызвать умственную атаку на видимую цель, автоматически нанося цели 1d10 психического урона, когда он пытаются преодолеть ум жертвы. Если взрыв телепатической силы не опускает хиты цели до нуля, Обожествлённый должен будет затем совершить усилие до конца сцены, или он не способен будет использовать дальнейшие свойства этого дара а цель получить иммунитет к данному дару до конца сцены. Если цель опускается до нуля хитов в результате активации данного дара, или же дар используется на совершенно беспомощной жертве, Обожествлённый получает полный контроль над памятью и поведением цели и может редактировать их по собственному усмотрению. Могут быть добавлены ложные воспоминания, отредактированы существующие, добавлены фобии и или навязчивые мысли, а также излечены психологические заболевания, не основанные на биологическом воздействии. Меньшие противники совершенно беспомощны противостоять подобным изменениям. Достойные противники могут совершить спасбросок Духа, чтобы рассеять данное вмешательство каждый раз, когда, из-за вмешательства, цель совершает действия основанные на видоизменённых мыслях, или же если цель испытывает достаточно сильный эмоциональный стресс. Цель, уменьшенная до нуля очков жизни этим даром, не проявляет видимых страданий, пока её разум редактируется.

Будь так добр *(Действие)*

Приложите усилие до конца сцены и отправьте просьбу в видимую цель, словестно или через прямой телепатический контакт. Цель незамедлительно выполнит её, при условии, что данная просьба не травмирует или как-либо навредит цели или чему-то/кому-то, что ей нравится. Продолжительность выполнения подобной просьбы не может превышать количеству дней, равных уровню персонажа. Достойные противники могут совершить спасбросок против Духа, чтобы противостоять данному эффекту.

Высшие Дары:

Согласованная Вера *(Действие)*

Приложите усилие до конца дня. Обожествлённый концентрирует в воздухе вокруг себя конкретную мысль, будь то отказ видеть или признавать

Обожествлённого и его компаньонов, общая ненависть к человеку или идее, желание сотрудничать с Обожествлённым и помогать ему, или любая другая идея, которую можно описать не более чем одним-двумя предложениями. Меньшие враги будут автоматически и неосознанно выполнять эту мысль настолько полно, насколько позволяет их естественный характер, при этом мысль затрагивает всех таких врагов в радиусе ста футов за уровень персонажа; затронутые ею враги будут продолжать выполнять его даже после того, как покинут эту область, пока Обожествлённый не освободит их или не пройдет неделя с момента их последнего контакта с ним. Мысль продолжает распространяться вокруг Обожествлённого до конца сцены. Достойные враги могут совершить спасбросок Духа, чтобы противостоять мысли, становясь невосприимчивыми к этому дару до конца сцены.

Телекинетический Шторм *(Кара, Действие)*

Приложите усилие до конца дня. Обожествлённый создает огромный вихрь телекинетического насилия, нанося 1к6 урона за каждые два уровня персонажа, округленных вверх, всем выбранным целям в пределах 100 футов. Целевые здания и сооружения не способные противостоять телекинетической силе, сопоставимой с ураганным ветром, будут уничтожены этим эффектом, и любые вражеские толпы состоящих из существ с 1 Костью Хитов в зоне действия будут полностью уничтожены.

Едины Мыслью *(Постоянный)*

Обожествлённый - центральный узел сети телепатических связей, которые могут быть открыты с любым желающим видимым им существом. Данная связь будет продолжаться до бесконечности и в любом диапазоне, пока Обожествлённый не прекратит её. До одного десятка целей могут иметь «полную» связь, в то время как любое число целей может иметь «частичную» связь. Частичная связь обеспечивает мгновенную связь между субъектом и Обожествлённым таких как разговор, обмен чувствами, а также полную осведомленность о физическом и психическом состоянии субъекта и его предполагаемом местонахождении. Полная связь помимо всего этого дает субъекту неуязвимый иммунитет к эффектам чтения мыслей или влияния на его разум. Единожды за сцену Обожествлённый может приложить усилие до конца дня в качестве Мгновенного действия, чтобы предоставить цели с Полной Связью дополнительное Действие в её обычный ход. На первом уровне Обожествлённый способен поддерживать до 10 частичных связей. Это число умножается на 10 на каждом последующем уровне Персонажа, вплоть до 10 миллиардов. Хотя Обожествлённый не может индивидуально управлять большим количеством связей, чем позволяет ему его сознание, однако он способен подсознательно «слушать» определенные темы, людей, также способен рассылать психические инструкции всем или определенным подгруппам своих связанных союзников. Такие инструкции не имеют какой-

либо принудительной или особой силы.